

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan di Indonesia kita ini sangatlah banyak dari Sabang sampai Merauke dan kita sebagai generasi selanjutnya perlu untuk membudidayakan kebudayaan tersebut agar kebudayaan tersebut tidak termakan zaman, salah satu budaya yang ada di Indonesia ini adalah kebudayaan Lombok. Orang Lombok atau sering dikenal sebagai suku Sasak merupakan satu kelompok etnik yang memiliki prinsip yang sering disebut sebagai kebudayaan Lombok. Lombok yang memiliki beragam kebudayaan yang hidup kedamain dengan penuh toleransi adalah aset yang sangat berharga bagi mereka. Objek wisata yang sangat beragam ini pula akan menambahkan daya tarik untuk para wisatawan. Aset-aset inilah yang menciptakan seni, tradisi dan kebudayaan di Lombok ini disebut dengan sebutan bumi gora atau orang Lombok sering sebut gumi gora ini menjadi lebih unik. [1]

Tapi saat ini kemajuan teknologi komputer semakin mendominasi, membuat kebudayaan di Indonesia semakin lama semakin ditinggalkan. Dalam teknologi saat ini pun tidaklah sedikit metode untuk pembelajaran dari segala aspek yang berbasis pada game, aplikasi atau hal menarik lainnya yang terdapat dalam komputer. Interaksi antara manusia dan komputer adalah suatu yang disebut sebagai disiplin ilmu untuk berinteraksi antar pengguna dan dengan sistem yang ada pada komputer. hal utama dalam interaksi ini adalah untuk menciptakan sebuah sistem yang mudah dipakai, aman, efisien dan efektif. Dalam interaksi antar manusia dengan komputer ini terdapat tiga komponen dasar yang saling terlibat dalam sistem antara lain pengguna, interaksinya dan sistem yang akan dipakai[2]

Saat ini dalam bidang studi komputer sekarang telah ditemukan sebuah teknologi yang disebut sebagai AR (Augmentasi Reality), AR merupakan sebuah perpaduan antar dunia nyata dan dunia maya. dengan memadukan kedua dunia ini kita dengan mudah memahami hal yang baru. penggunaan

teknologi ini akan membuat orang lebih berinteraktif dengan keadaan sekelilingnya saat pengguna menggunakan aplikasi ini[3]. AR merupakan sebuah pengembangan lanjut dari virtual reality atau bisa juga dikenal sebagai Virtual Environment (VE). Perbedaan antar keduanya adalah, pada teknologi VE ini akan membawa pengguna kedalam lingkungan tidak nyata atau lingkungan 3D. berbeda dengan AR yang membuat user mendapatkan sebuah gambaran objek secara nyata dalam. pembuatan sebuah AR kita harus tau terlebih dahulu konsep dari 3D konsepnya yaitu sebuah objek dari 3D menunjukkan sebuah objek yang terdiri dari sebuah kedalaman, luas dan tinggi. istilah dari tiga dimensi (3D) juga digunakan untuk menunjukkan persepsi dalam sebuah grafis pada komputer.[4]

Menggunakan AR untuk mengenalkan budaya Lombok merupakan strategi untuk mengenalkan dan melestarikan kebudayaan Lombok kepada semua orang baik kepada orang Lomboknya sendiri dan juga kepada orang diluar Lombok, selama ini masih belum ditemukan aplikasi AR untuk mengenalkan budaya baik mancanegara dan lombok, menurut kuesioner yang telah dilakukan ke beberapa orang oleh peneliti, kebanyakan orang tidak mengetahui kebudayaan lombok, karena ada sebagian kebudayaan Lombok yang memiliki aturan tersendiri yang harus diketahui dan ditaati, dengan memanfaatkan teknologi AR ini diharapkan mampu mengenalkan kebudayaan tersebut.

Penelitian ini akan membahas tentang penggunaan AR pada budaya Lombok menggunakan Android, berbeda pada penelitian sebelumnya yaitu tentang augmented reality tentang sebuah fosil yang berada di museum geologi bandung, dengan menggunakan AR mereka mampu membuat sebuah layar ponsel mereka mampu menampilkan sebuah replika dalam sebuah fosil purbakala.[5] Namun dalam penelitian ini memiliki keterbatasan berupa object yang tidak dapat di zoom, dan tidak dapat diputar kesamping tanpa memutar markernya.

Begitu juga dengan penelitian yang berjudul tentang “*Kebudayaan Papua Dengan Menggunakan Augmented Reality*”, dan juga sebuah aplikasi AR untuk mengenalkan hardware komputer untuk SMP. Dalam penelitian

mereka juga tidak menggunakan rotasi pada obyek tanpa harus memutar marker mereka.[6]

Waterfall adalah metode yang dominan digunakan dalam pembuatan Augmented Reality pada penelitian sebelumnya, itulah alasan saya gunakan metode waterfall ini, karena waterfall baik dalam melakukan manajemen setiap langkahnya. waterfall terdiri dari analysis, design, implantation, testing, maintance., dalam refrensi yang saya dapatkan, peneliti sering melibatkan waterfall sebagai metodenya karena AR sangat cocok menggunakan metode tersebut. [7]

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya saya akan membuat AR yang mampu melakukan rotasi terhadap obyek tanpa menggerakkan markernya dan mampu dizoom in dan out, dan juga obyeknya diklik untuk memunculkan penjelasan untuk obyek tersebut dengan begitu user bisa mengetahui maksud dari obyek yang dilihatnya.

Dengan feature yang akan saya buat ini, saya berharap agar pengguna (user) mudah dalam menggunakan aplikasi ini (user friendly), karena user mampu berinteraksi dengan obyeknya secara langsung, dan dengan apliksi ini saya berkeingin untuk meningkatkan daya tarik kepada turis lokal untuk melihat kebudayaan terebut secara langsung dan sebagai documentasi kebudayaan Lombok.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menerapkan teknologi *augmented reality* (AR) untuk kebudayaan Lombok, agar menjadi sebuah aplikasi android sebagai media visualisasi untuk mendokumentasi kebudayaan Lombok dan mampukah android dengan kamera yang mangalami blur masih bisa menangkap markernya ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari proposal ini adalah pengembangan aplikasi AR yang bisa dijalankan pada android, untuk aplikasi yang terkait dengan kebudayaan Lombok.

1.4. Batasan Masalah

1. Platform yang digunakan dalam aplikasi ini adalah platform android.
2. Kebudayaan yang diambil adalah sebagian dari rumah adat, alat musik dan tarian daerah.
3. Objek yang dibangun berupa objek 3D low-poly.

